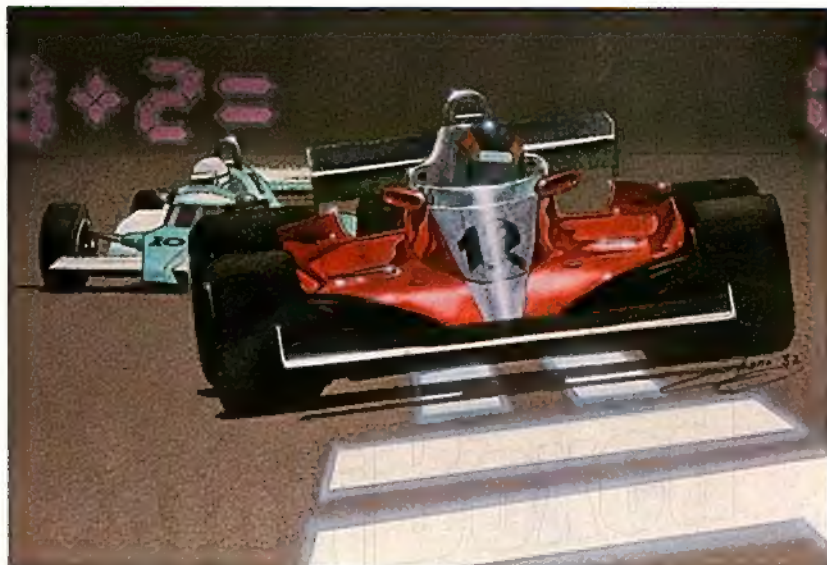
アタリ

ATARI® 2600™

MATH GRAN PRIX™

算数グランプリ™

CX 2658

NOTE TO THE PARENTS

MATH GRAN PRIX™ is an educational game for children, ages 6 through 10. By solving arithmetic problems shown on the screen, players move their cars along the Gran Prix track. While the game is designed to exercise and strengthen basic arithmetic skills, it also offers children an element of chance and surprise that will capture their attention and enthusiasm.

In addition to nine different game versions, MATH GRAN PRIX contains a built-in "tutor" to encourage players of all skill levels. The computer will respond to incorrect answers by offering progressively easier problems. The problems become more difficult in response to correct answers. This helps to balance the different abilities of two players, and insures a more exciting race for each game.

Part of arithmetic reasoning is learning to find different and quicker ways to solve problems. To enhance this goal, each player has the option of playing MATH GRAN PRIX with a time limit on each problem. A more advanced player may choose to play with a time limit, while the other player plays without.

ご両親へ

この算数グランプリは、6~10才のお子様用の教育ゲームです。スクリーンに現われる算数の問題を解きながら、グランプリ・カー・レース・ゲームが楽しめるという趣向になっています。従ってお子様の算数の基礎的能力の訓練、強化に役立つと共に、お子様の関心を呼びおこし、熱中できるような、さまざまな工夫が凝らされています。

この算数グランプリには9つのゲームバリエーションの他に、グランプリ・カー・レースを、それぞれのお子様の能力に合うよう調整する、いわば「家庭教師」の役目を果すコンピューター機能が備っています。例えば、答えを間違えるとコンピューターは、次の問題を少しやさしくしてくれます。正解の次は、少しむずかしい問題になります。このように、コンピューターは2人のプレーヤーの能力をみながら調整を行いますので、ゲームを行うお子様達の偏差が狭まり、ゲームが白熱化します。

算数の学習課題のひとつに、与えられた問題のいろいろな解答法を学び、又より速く解答する方法を見つけるということが挙げられます。そういう能力を強化するために、この算数グランプリでは、各問題ごとに、時間制限を設けて解答に挑戦することができるようになっています。時間制限をつけるかつけないかは各プレーヤーが選べるようになっており、例えば、上級のプレーヤーは、時間制限をつける方を選びもう1人のプレーヤーは、時間制限なしでゲームを行うということもできるわけです。

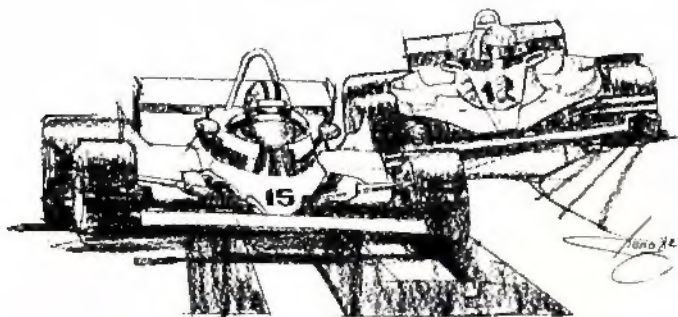
We suggest that you read through this manual once with your children; then put them behind the wheel. MATH GRAN PRIX will keep them playing and practicing long after they've set down their books and work-sheets.

GAME PLAY

The object of the game is to cross the finish line before the other car. For each turn, the computer gives you an arithmetic problem. When you answer the problem correctly, your car zooms further ahead. If your answer is wrong, the computer gives you the correct answer and your car stays where it is. Players take turns with each other or, in a one-player game, with the computer.

At the beginning of each turn, you will see the message 2 OR 3 SPACES on your screen. If this message appears in red, the red car moves; if it is blue, the blue car moves.

Note: If you are not using a color television, red will appear black; blue will appear white.

If you choose to move two instead of three spaces, the computer will give you a slightly easier problem to answer. But as you will see, there are other reasons you may only want to move two spaces.

ゲームを始める前に、一度この説明書をお子様とご一緒にお読みになって下さい。そしてそのあとは、お子様の自由に任せて下さい。教課書や練習問題集に飽きて放り出したお子様でも、きっとこの算数グランプリの問題には飽きずにいつまでも取組むことと思います。

ゲームのあそびかた

この算数グランプリカーレースでは、算数のもんだいをときながら、あいてより先に、自分の車をゴールインさせた方が勝ちです。ゲームは2人でもできますし、コンピューターをあいてに1人でもできます。テレビのスクリーンに算数のもんだいが出ますから、自分のばんのときに答えてください。答が正しければ、あなたの車は前にすすむことができます。答がまちがっているときは、コンピューターが正しい答を出してくれます。まちがって答えたときは、車は前にすすめません。2人でゲームをするときは、1人づつかわりばんこに、べつのもんだいをときます。コンピューターをあいてに1人でゲームをするときは、コンピューターとかわりばんこです。
(日本のすごろくゲームとよくにています。)

まず、もんだいが出るまえに、テレビのスクリーンに 2 OR 3SPACES (2コマにしますか、それとも3コマにしますか)というしつもんがでます。これは、答えが正しかったとき、車を2コマすすめたいか、3コマすすめたいか、はじめにきめておくためのしつもんです。ですから、どちらかにきめてください。くわしいことは、あとでせつめいします。このしつもんが赤い色のもじで出るときは、赤い車をもっている人の答えるばんで、青いもじで出るときは、青い車をもっている人のばんです。

ちゅうい：白黒テレビでゲームをするときは、赤のかわりに黒、青のかわりに白になります。

2コマだけ車をすすめる方をえらぶと、3コマすすめる方よりも、やさしいもんだいが出ます。(3コマづつ車をすすめていった方が早くゴールインできると思うでしょうが、)2コマしかすすめてはいけないときや、2コマすすめた方がとくなときがあるのです。

Bumping

For example, you may want to bump the other car off the track. When this happens, the bumped car breaks down on the side of the road. The computer will automatically give the driver a two-space problem: The correct answer will fix the car. The car is not actually back in the race until the next turn.

Note: Cars cannot bump each other until after the first track crossing. Also, all crossings are safe spots. (See Figure 1.)

Track Markers

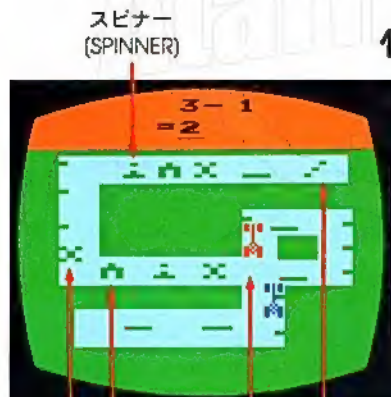
Other spots you'll want to head for are the Gran Prix track markers.

Spinner: The Spinner will shoot you ahead one to four spaces.

Skipper: The Skipper gives you an extra turn. Watch for the 2 OR 3 SPACES message in your racing color.

スキッパー
(SKIPPER)

Sinker: The Sinker protects you from being bumped off the track. The other car will seem to cover you, but you'll race off without a dent.

シンカー
(SINKER)

Steps: The Steps is the last track marker before the finish line. If your car lands here, the com-

バンピング(しょうとつ)

あいての車があなたの車より前にいて、あなたの車が、あいてと同じ所にきたばあい、ぶつかることになります。そのときは、ぶつけられたあいての車はトラック(自動車が走っているどうろのこと)から外へ出てこしょうします。

あいての車が、ちょうどあなたの車より2コマ前にいるときは、2コマのもんだいをえらんで、正しく答えるとあなたの車は2コマすすみ、あいての車にあたり、あいての車はこしょうします。(もし、そういうときに、3コマもんだいをえらんで、答えが正しいと、3コマすすみます。ということは、2コマ前にいるあいての車をとうりこしてしまいます。このときは、しょうとつにはなりません。)ぶつけられた車は、どうろの外でこしょうします。こしょうしたときは、コンピューターが2コマもんだいを出します。正しく答えると、車のこしょうはなおって、どうろにもどることができます。けれどもこのときは、こしょうがなおって、どうろにもどれるだけで、前へはすすめません。つぎにじゅんばんがきて、もんだいに正しく答えると前へすすめます。

ちゅうい: はじめのこうさてんをすぎるまでは、しょうとつさせることはできません。また、こうさてんは安全ちたいですから、こうさてんに止っている車にしょうとつすることはできません。(だい1ずをみてください。)

トラック・マーカー(こうつうひょうしき)

カー・レースのどうろには、いくつかのこうつうひょうしきがあります。ここに車が止まると、いろいろとくなことがあります。こうつうひょうしきのところで、うまく車が止まるように考えて、2コマのもんだいか、3コマのもんだいをえらんでください。こうつうひょうしきには、つぎの4つがあります。

スピナー: ここに車がくると、しぜんに、1コマから4コマ前にすすむことができます。

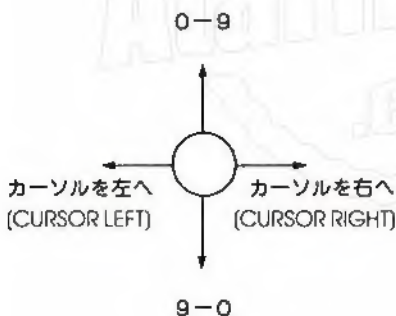
スピナー
(SPINNER)

スキッパー: ここで車が止まると、(つぎのあいてのばんをとばして、)もういちどあなたのばんになります。スクリ

puter will give you only three-space problems until your car or the other car makes it across the finish line.

USING THE CONTROLLERS

Use the JOYSTICK control switch with this ATARI Game Cassette. Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks at the front of your Video Computer System™ console. For one-player games, plug the controller into the left controller jack (jack 1). See your owner's manual for further details.

Use your controller to choose a two or a three-space problem. Move your joystick to the left for a two-space problem; move it to the right if you want to try for three spaces. Press the red fire button when you are ready for the problem.

Your joystick also lets you "write" your answer on the screen. Pushing the joystick forward lets you count up from 0 to 9; pulling it toward you lets you count down from 9 to 0. The number you choose will appear above the "cursor", or little dash, in the answer space.

ーンに、あなたの車と同じ色で、2 OR 3 SPACES(2コマですか、それとも3コマですか)のしつもんがでますから、よく見ていてください。

シンカー：ここに車が止まっていると、あいてからぶつけられることはありません。あいての車が、同じところで止まってあなたの車の上にかぶさるように見えますが、ぶつけられたのではありませんから、そのままゲームをつづけてください。

ステップス：ステップスは、ゴールのすぐ前にある、さいごのこうつうひょうしきです。ここに車が止まると、3

ステップス
(STEPS)

コマもんだいに答えなければなりません。正しく答えられればゴールインです。まちがうと、つぎもまた3コマもんだいがでます。

コントローラーのつかいかた

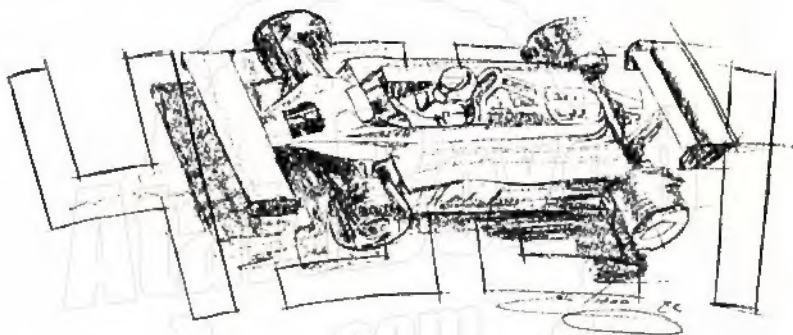
この算数グランプリ・ゲームには2800コントローラーのジョイスティック(まんなかにある丸いぼう)をつかいます。1人であそぶときは、差込口1にさしこみ、2人であそぶときは、差込口 1と2をつかいます。よくわからなければ、オーナーズ・マニュアルをおうちの人といっしょによんでください。

これまでにせつめいしたように、この算数グランプリ・ゲームでは、まず2 OR 3 SPACES(2コマすすみますか、それとも3コマですか)とりうしつもんがでます。どさらかをえらぶのに、このジョイスティックをつかいます。2コマの方をえらびたいときはジョイスティックを左の方にたおしてください。3コマをえらびたいときは

2800コントローラー
(2800 CONTROLLER)

右へたおしてください。そして、赤いボタン(2つありますが、どっちでもかまいません)をおすと、つぎに、いよいよ算数のもんだいが出ます。

As you will see, the joystick will only count up to 9. So, if your answer is 10 or more, do this: Write a 1; move the joystick to the right to move the cursor over; then write a 0 Press the fire button when you have chosen your answer. DO NOT PRESS THE FIRE BUTTON UNTIL YOU HAVE WRITTEN IN ALL THE NUMBERS IN YOUR ANSWER.

Note: Moving the cursor to the left will automatically erase the number above it. You may move the cursor back and forth and change your answer as many times as you like before pressing the red fire button.

CONSOLE CONTROLS

Select/Reset Switches

Use the SELECT switch to choose the game of MATH GRAN PRIX you want to play. When you press SELECT, two numbers will appear on your screen: the game number on the left, and the number of players on the

答がわかったら、その答をスクリーンに書きます。どうやって書くかをせつめいしましょう。まず、ジョイスティックを向うがわへたおしてみてください。スクリーンにすうじが0から9へ大きくなって出てきます。つぎにジョイスティックを自分の方へたおしてみてください。こんどはスクリーンの上のすうじは9から0へ小さくなっていきます。ジョイスティックを、どっちの 方 へたおしてもかまいませんから、自分 の 答のすうじを出してください。答えはスクリーンの上の、もんだいのすぐ下にある答のらんに出ます。

すうじは0から9までですから、答が10より上(2ケタ)のときは、つぎのようにします。たとえば、答が10のときは、まず1を出してください。そして次に、ジョイスティックを右にかたむけます。そうするとスクリーンの答のらんの1の下にあるみじかい横線(よこせん：カーソルといいます)が1の右の方へうごきます。次にジョイスティックを向うがわ、または、自分の方にかたむけて0を出してください。0がカーソルの上にでます。さあ、これで答がでました。(答えが1ケタのときでも、2ケタのときでも)これでまちがいないと思ったら、さいごに赤いボタンをおしてください。答のらんに答がちゃんと出たあとで赤いボタンをおしてください。(とちゅうでおすと、まちがった答をしたことになります。

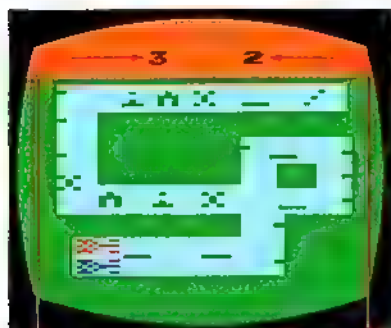
ちゅうい：いちど答を出して、赤いボタンをおす前なら、答えをかえることができます。まず、ジョイスティックを左の方にたおしてください。そうすれば、カーソルが左にうごいて、そこに出ているすうじがきえます。きえたら、新しいすうじを入れてください。赤いボタンをおす前なら、なんどでも答をなおすことができます。

コンソール・ユニット

セレクト(選択)スイッチ
リセット(開始・再開)スイッチ

このゲーム・カセットには、9つのゲームが入っています。あそびたいゲームをえらぶには、セレクト(SELECT)スイッチをおしてください。このセレクト(SELECT)スイッチをおす

right (see Figure 2). Press SELECT until the numbers you want appear; then press RESET to start the game.

2

ゲームばんごう
(GAME NUMBER)

ゲームをする人のかず
(NUMBER OF PLAYERS)

Skill Switches

A-EXPERT/B-NOVICE

To play MATH GRAN PRIX with a time limit, press your A-EXPERT switch. This will give you a one-minute time limit on all addition and subtraction problems, and a two-minute limit on multiplication and division problems. If you do not answer a problem in time, the computer writes in the correct answer and your car stays where it is.

To play the game without a time limit, press your B-NOVICE Switch.

Note: Always turn the console POWER switch off when inserting or removing an ATARI Game Cassette. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System game.

GAME VARIATIONS

MATH GRAN PRIX has nine game versions. Games 1, 2, and 3 contain only addition and subtraction problems; games 4, 5, and 6 contain only multiplication and division problems. Games 7, 8, and 9 contain all four types of arithmetic problems.

Each of these three game groups has an easy, medium, and hard difficulty level. So, in the first group, game 1 is the easiest and game 3 the hardest. See the GAME SELECT MATRIX for a breakdown of all the games.

と、スクリーンに2つのすうじがあらわれます。左がわのすうじはゲームのばんごうです。(右がわのすうじは、1か2かどちらかしかでません。これは1のときは1人であそぶゲーム、2のときは2人であそぶゲームということです。)(だい2ずを見てください。)セレクト(SELECT)スイッチをおしていると、すうじがじゅんばんにあらわれますから、あそびたいばんごうが出たとき、スイッチをはなしてください。つぎに、リセット(RESET)スイッチをおすとゲームがはじまります。

スキル・スイッチ
(A-EXPERT / B-NOVICE)

この算数グランプリ・ゲームでは、じかんをきめて答えることもできますし、じかんをきめずに答えることもできます。せいげんじかんは、たし算とひき算が1分かんで、かけ算とわり算は2分かんです。 せいげんじかんをつけたいときは、スキル スイッチをA-EXPERT(エキスパー)の方へ入れてください。きめられたじかんで答を出すことができなければ、コンピューターが答を出してくれます。そのときは、あなたの車は前にすすめません。

せいげんじかんなしで答えたい人は、スキル スイッチをB- NOVICE(初心者:しょしんしゃ)の方へ入れてください。

ちゅうい:ゲーム・カセットをはめたり、はずしたりするときは、かならずコンソール・ユニットのPOWERとかいてあるスイッチをOFFのところにうごかしてから、カセットを入れたり、はずしたりしてください。そうしないと、きかいがわるくなります。

ゲーム・バリエーション

この算数グランプリ・ゲームには9つのゲームが入っています。ゲーム1・2・3は、たし算とひき算だけのゲームです。ゲーム4・5・6は、かけ算とわり算だけのゲームです。ゲーム7・8・9は、たし算・ひき算・かけ算・わり算がぜんぶはいっています。

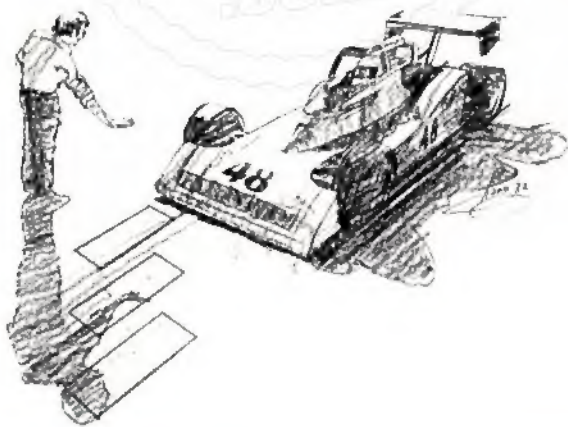
そして、それぞれのグループにやさしいゲーム、ふつうのゲーム、むずかし

GAME SELECT MATRIX

Type of Problem	Easy	Medium	Hard
+ −	1	2	3
x ÷	4	5	6
+ − x ÷	7	8	9

HELPFUL HINTS

Answering the problems alone will not always win the race for you. As you will notice, in a one-player game, the computer always hits the track markers and always tries to bump you off the track.

Like the computer, you'll want to head for the track markers. And use the safe spots. You'll have to think a few moves ahead to stay in the race.

ゲーム選択表

もんだいのしゅるい	やさしい	ふつう	むずかしい
＋　－	1	2	3
×　÷	4	5	6
＋　－　×　÷	7	8	9

いゲームがあります。たとえば、さいしょのゲーム１・２・３のグループでは、ゲーム１がやさしく、ゲーム２はふつうで、ゲーム３はむずかしいゲームになります。このページの上にゲームせんたくひょう(選択表)があり、ぜんぶのゲームの、もんだいのしゅるいと、むずかしさのていどが、ひと目でわかるようになっています。

やくにたつヒントしゅう

１人でゲームをするとき、かならず勝てるとはかぎりません。１人のゲームでは、あいてはコンピューターです。コンピューターは、いつも、こうつうひょうしきをねらっていますし、またあなたの車にしょうとつして、あなたの車をこしょうさせようとしています。

コンピューターと同じように、こうつうひょうしきのあるところに車をすすめるようにしてください。また、あんぜんちたい(こうさてん)をうまくりようしてください。勝つためには、いつも、つぎはどうすればよいか、先のことをかんがえていなければ、なかなか勝てません。